

BAB IV

ANALISIS PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *QUANTUM PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS ANAK DI RA DARUL MA'ARIF PRINGAPUS TAHUN PELAJARAN 2010/2011

A. Gambaran Umum RA Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Semarang

1. Tinjauan Historis sejarah berdirinya RA Darul Ma'arif

Kelurahan Pringapus terdapat 5 lingkungan atau dusun jumlah penduduknya kurang lebih 4.800 orang. Sekolah tingkat dasar ada 4 SD Negeri, sementara lembaga pendidikan untuk anak usia dini baru ada 1 Taman Kanak-Kanak (TK).

Melihat potensi keadaan lingkungan masyarakat Pringapus yang demikian maka pengurus lembaga pendidikan Ma'arif yang saat itu telah memiliki 2 lembaga pendidikan formal yaitu Madrasah Aliyah (MA) atau setingkat SMA dan Madrasah Tsanawiyah (MTS) atau setingkat SMP, yang mana keberadaan 2 lembaga pendidikan tersebut disegani oleh masyarakat sekitarnya karena disamping pembelajaran mata pelajaran umum ada tambahan pembelajaran pendidikan agama secara khusus.

Pada tahun 1998 lembaga pendidikan Darul Ma'arif Pringapus diketuai oleh Agus Suprobo, dalam merealisasi program diantaranya adalah mendirikan perijinan yang sudah berjalan, tepat pada tanggal 18 Juli 1998 Departemen Agama Kab. Semarang telah menurunkan izin pendirian RA. Darul Ma'arif.

Kemudian Pengurus LP. Darul Ma'arif mendeklarasikan berdirinya Raudhotul Athfal Darul Ma'arif yang bertempat di satu lingkungan dengan MA dan MTs. Darul Ma'arif, pada tanggal 18 Juli 1998 itu juga sudah menerima pendaftaran anak didik baru tahun pelajaran 1998/1999.¹

2. Visi, misi dan tujuan RA Darul Ma'arif Pringapus Kab. Semarang

- a. Visi RA Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Pringapus.

¹ Dokumen RA Darul Ma'arif Kab. Semarang

Meletakkan landasan iman dan taqwa pada pribadi anak, menuju generasi yang sholih dan sholihah.

- b. Misi RA Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Pringapus.
Belajar aktif, belajar variatif, bermain komunikatif terwujud anak kreatif dan inovatif serta bertingkah laku positif.²
- c. Tujuan RA Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Pringapus.
 - a. Memberikan layanan pada masyarakat, agar anak dapat sedini mungkin memperoleh rangsangan pendidikan.
 - b. Mengembangkan potensi anak didik menjadi manusia berakhlak mulia.

3. Identitas Sekolah

Nama TK	: RA. Darul Ma'arif
Alamat Lengkap	: Jln. Syeh Basyarudin no.1 Pringapus Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang
Kode Pos	: 50553
Izin Operasional	: 18 Juli 1998
Kepala RA	: Drs. Asrodin. ³

4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA. Darul Ma'arif Pringapus Kab. Semarang

Guru adalah salah satu unsur manusia dalam proses pendidikan, Pendidik dan tenaga kependidikan RA Darul Ma'arif tahun pelajaran 2010/2011 sebagai berikut:

- a. Kepala Sekolah: 1 orang
- b. Guru Kelas: 4 orang
- c. Tata Usaha: 1 orang

²Dokumen RA. Darul Ma'arif Kab. Semarang

³ Dokumen RA. Darul Ma'arif Kab. Semarang

- d. Penjaga: 1 orang (dari LP. Darul Ma'arif)
- e. Tukang Kebersihan: 1 orang (dari LP. Darul Ma'arif)

Tabel I
Data Guru dan Tenaga Pembantu RA Darul Ma'arif Pringapus
Kab. Semarang

No	Nama	NIP	Pend.	Gol/Ruang	Jabatan
1	Drs. Asrodin	196606101993031005	S1	111/D	Kepala Sekolah
2	Ninik Handayani,	-	D2	-	Guru Kelas
3	Sunayati, S.Pd.	-	S1	-	Guru Kelas
4	Hartiwi, S.Pd.i.	-	SI	-	Wakil Kepala Sekolah
5	Farida Dwi Susanti, A.Ma.	-	D2	-	Guru Kelas
6	Siti Khoiriyah	-	SMA	-	Guru Kelas
7	Muhlas	-	SMA	-	Penjaga
8	Zuli Hartati	-	SMA	-	Kebersihan

5. Keadaan Siswa

Siswa sebagai subyek pendidikan di RA Darul Ma'arif bukan hanya berasal dari Desa Pringapus, tetapi ada juga yang berasal dari desa sekitarnya yang masih Kecamatan Pringapus.

Tabel 2

Jumlah Siswa-siswi RA Darul Ma'arif Tahun 2010/2011

No	Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	A1	9	10	19
2.	A2	9	10	19
3.	B1	8	13	21
4.	B2	11	13	24
Jumlah		37	46	83

Jumlah Siswa laki-laki sebanyak 37 anak dan Jumlah siswa perempuan sebanyak 46 anak. RA Darul Ma'arif memiliki 4 kelas, untuk Kelas A 1 dan A2 masuk sekolah pagi, dan untuk kelas B1 dan B2 masuk siang. Usia 4-5 tahun dikelompokkan pada RA Darul Ma'arif A sebanyak (2 kelompok), dan usia 5-6 tahun dikelompokkan pada RA B sebanyak (2 kelompok). Keadaan siswa-siswi di RA Darul Ma'arif Pringapus Kab. Semarang bisa dibilang cukup kreatif, hal ini dibuktikan dengan beberapa prestasi yang diraih anak RA Darul Ma'arif Pringapus Kab. Semarang. Prestasi yang diraih anak:

Tabel 3

Prestasi yang diraih anak RA Darul Ma'arif Pringapus Kab. Semarang

No	Nama Lomba	Tingkat	Hasil	Keterangan
1	Asmaul Husna	Kabupaten	Juara Harapan III	31 Maret 2007
2	Mewarnai Gambar	Kabupaten	Juara Harapan III	31 Maret 2007

3	Senam Irama	Kecamatan	Juara I	5 Mei 2007
4	Deklamasi	Kecamatan	Juara I	5 Mei 2007
5	Senam Irama	Kabupaten	Juara III	3 Juni 2007
6	Menggambar	Kabupaten	Juara III	3 Juni 2007
7	Tari Islami	Kabupaten	Juara Harapan III	26 April 2008
8	Tilawatil Qur'an	Kabupaten	Juara II	26 April 2008
9	Praktik Sholat	Kabupaten	Juara I	26 April 2008
10	Hafalan Surat Al-Fatihah	Kabupaten	Juara Harapan II	26 April 2008
11	Dai Kecil	Kabupaten	Juara I	26 April 2008
12	Tari Kreasi Islami	Kabupaten	Juara III	17 Mei 2008
13	Paduan Suara	Kabupaten	Juara I	7 Juni 2008
14	Menggambar	Kabupaten	Juara II	7 Juni 2008
15	Berhitung Tiga Bahasa	Kabupaten	Juara I	15 Juni 2009
17	Menyanyi	Kecamatan	Juara Harapan II	15 Juni 2009
18	Menari	Kecamatan	Juara II	15 Juni 2009
19	Nasyid	Kabupaten	Juara III	26 Maret 2010
20	Lari Ketangkasan	Kabupaten	Juara II	26 Maret 2010
21	Menggunting dan menempel	Kabupaten	Juara I	26 Maret 2010
22	Bercerita	Kecamatan	Juara II	21 April 2011

	Menggambar	Kecamatan	Juara I	21 April 2011
	Menggambar	Kecamatan	Juara I	21 April 2011
	Busana Kartini	Kabupaten	Juara II	21 April 2011

4

7. Sarana dan Prasarana.

Sarana prasarana atau fasilitas pendidikan yang dimaksud dalam bahasan ini adalah segala sesuatu yang meliputi gedung sekolah dan segala isinya serta lingkungan sekitar yang digunakan sebagai bahan pendukung keberhasilan pendidikan dan pengajaran di RA Darul Ma'arif Pringapus.

Dalam upaya meningkatkan proses belajar-mengajar di RA Darul Ma'arif Pringapus kini sarana dan prasarana yang ada di RA Darul Ma'arif Pringapus sudah dapat dibilang cukup memadai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel. 4

Daftar Sarana dan Prasarana RA Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Semarang

No	Nama Barang	Jumlah	Keterangan
1.	Meja belajar	42	Baik
2.	Kursi belajar	70	Baik
3.	Ruang kelas	2	Baik
4.	Ruang UKS	1	Baik
5.	Ruang Guru/ Kantor	1	Baik
6.	Kamar Kecil/ WC	2	Baik
7.	Gudang	1	Baik
8.	Aula	1	Baik
9.	Tempat Wudlu	4	Baik
10.	Dapur	1	Baik

⁴ Dokumen RA. Darul Ma'arif Kab. Semarang

11.	Ruang Kegiatan	2	Baik
12.	Gasebo	1	Baik
13.	Laborat Bermain	1	Baik
14.	Laborat Sains dan Budaya	1	Baik
15.	Laborat IT	1	Baik
16.	Laborat Bahasa	1	Baik
17.	Sentra Balok	1	Baik
18.	Sentra Bermain Peran	1	Baik
19.	Sentra Alam cair	1	Baik
20.	Sentra Persiapan	1	Baik
21.	Perpustakaan	1	Baik
22.	Ruang tunggu	1	Baik
23.	Meja guru	9	Baik
24.	Komputer	4	Baik
25.	Foto	1	Baik
26.	Kursi Tamu	6	Baik
27.	Papan Dokumentasi Kegiatan	2	Baik
28.	Struktur Organisasi	3	Baik
29.	Guci Air Minum	1	Baik
30.	Rak	15	Baik
31.	Lemari besar	15	Baik
32.	Lemari kecil	5	Baik
33.	Statistik Sekolah	2	Baik
34.	Tempat Pensil	5	Baik
35.	Komputer	3	Baik
36.	Printer	1	Baik

37	Tape recorder	2	Baik
38	Jungkitan	1	Baik
39	Terowongan	1	Baik
40	Bandulan	1	Baik
41	Permainan pasir	1	Baik
42	Jaring-jaring	1	Baik
43	Panjatan	4	Baik
44	Ayunan	3	Baik
45	Alat peluncur	2	Baik
46	Papan tulis	5	Baik
47	Jembatan goyang	1	Baik
48	Kipas Angin	3	Baik
49	Bel Listrik	1	Baik

B. Kurikulum RA Darul Ma'arif Pringapus

Kurikulum merupakan alat pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Kurikulum yang digunakan di RA Darul Ma'arif Pringapus adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Dalam mengembangkan Kurikulum RA Darul Ma'arif Pringapus mengacu pada PP No. 19 tahun 2005 dengan mata pelajaran sebagai berikut: Bidang Pengembangan, Muatan Lokal dan Pengembangan Diri.

1. Bidang pengembangan terbagi menjadi dua yaitu:

a. Bidang Pengembangan Pembiasaan

Bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Bidang ini meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, dan aspek perkembangan sosial, emosional, dan kemandirian dari aspek perkembangan.

b. Bidang Pengembangan Kemampuan Dasar

Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dasar dan kreatifitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Bidang ini meliputi : Berbahasa, Kognitif, Fisik/Motorik, dan Seni.

2. Muatan Lokal

a. Bahasa Inggris

Tujuan : Mengenalkan anak Bahasa Inggris secara sederhana.

b. Kegiatan Menanam Apotik Hidup

Tujuan : Agar anak mengetahui proses pertumbuhan tanaman serta mengenalkan obat- obatan herbal atau alami.

3. Pengembangan Diri

Meliputi Kegiatan Rutin, Kegiatan Spontan, Pemberian Teladan, Kegiatan Terprogram.

Tujuan : Mengembangkan bakat yang dimiliki anak sejak dini.

Berdasarkan ketentuan kurikulum diatas bisa dilihat dalam tabel:

Tabel.5**Struktur Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan RA Darul Ma'arif
Pringapus dan Alokasi Waktu Tahun Pelajaran 20010/2011**

NO	Komponen	Alokasi Waktu	
		Kelas	
		A	B
A	Pembiasaan		
	1.Perkembangan Moral dan Nilai Agama	204 Jam	204 Jam
	2.Perkembangan Sosial	204 Jam	204 Jam
	3.Perkembangan Emosional	204 Jam	204 Jam
	4.Perkembangan Kemandirian	204 Jam	204 Jam
B	Bid.Pengembangan Kemampuan Dasar		
	1.Berbahasa	204 Jam	204 Jam
	2.Kognitif	204 Jam	204 Jam
	3.Fisik Motorik	204 Jam	204 Jam
	4.Seni	204 Jam	204 Jam
	5.Mulok		
	a. Bahasa Inggris	34 Jam	34 Jam
	b.Menanam Apotik Hidup	34 Jam	34 Jam
C	Pengembangan Diri		
	1.Kegiatan Rutin	34 Jam	34 Jam

	2.Kegiatan Spontan	34 Jam	34 Jam
	3.Memberikan contoh perilaku/suri Tauladan	34 Jam	34 Jam
	4.Kegiatan Terpogram	34 Jam	34 Jam
Jumlah		2124 Jam	2124 Jam

4. Pengaturan Beban belajar.

Beban belajar yang digunakan adalah sistem paket sebagaimana tertera dalam struktur kurikulum, yaitu:

Tabel.6

Pengaturan Beban belajar

Kelas	Satu jam Pembelajaran Tatap Muka/Menit	Jumlah jam pembelajaran Per-Minggu	Minggu Efektif Per-tahun Ajaran	Waktu Pembelajaran (Jam) Per-tahun
A	30 Menit	24 Jam	34 Minggu	816 Jam
B	30 Menit	24 Jam	34 Minggu	816 Jam

C. Proses Pembelajaran di RA Darul Ma'arif Pringapus Kab. Semarang tahun pelajaran 2010/2011.

Proses kegiatan belajar mengajar bagi kelas pagi dimulai pada jam 07.00 -09.30 WIB. Sedangkan bagi kelas siang proses pembelajaran dimulai pada jam 09.30-12.00WIB. Sebelum proses KBM dimulai orang tua murid diharapkan telah mengantarkan anak didiknya pada jam 06.50, hal ini dimaksudkan untuk mengefektifkan proses Kegiatan Belajar Mengajar

(KBM). Pada kegiatan KBM, guru mengajari anak didik meliputi 3 aspek yaitu meliputi: Pembiasaan, Bidang pengembangan kemampuan dasar dan pengembangan seperti diamanatkan kurikulum tahun 2005 bagi lembaga RA. Pengembangan kemampuan dasar seperti: mengajarkan membaca huruf abjad dan huruf hijaiyah. Adapun kegiatan belajar mengajar dilakukan melalui Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang sudah direncanakan. SKH adalah semacam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilaksanakan di RA. Kegiatan mengajar di RA Darul Ma'arif Pringapus dilakukan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pembukaan (\pm 30 menit)

Sifat dari kegiatan pembukaan adalah kegiatan pemanasan. Sebelum KBM dimulai di dalam kelas, anak terlebih dahulu anak berbaris dan melakukan kegiatan jasmani di halaman sekolah. Kegiatan ini juga diisi dengan berdoa dan bernyanyi bersama. Setelah itu masuk ke kelas dan bersalaman dengan guru. Kemudian guru mengisi dengan bercakap-cakap sesuai dengan tema pada hari itu. Dalam kegiatan pembukaan biasanya guru menggunakan metode pembiasaan dan keteladanan. Guru menggunakan metode ini karena ketika anak berada dalam fase pra operasional, anak belum dapat berpikir dengan logika sehingga anak terbiasa dan membawa dampaknya seiring bertambahnya usia.

2. Kegiatan Inti/Materi (\pm 45 menit)

Pada kegiatan ini anak diberikan materi, materi ini sudah terjadwal setiap harinya. Proses kegiatan belajar mengajar di tempatkan di area dan sentra sesuai tema pembelajaran. Di dalam sentra dan area guru telah menata dan menyiapkan ruangan kelas dengan berbagai permainan sesuai tema dan sub tema dengan indikator yang ingin dicapai.

3. Kegiatan Makan Bersama (\pm 15 menit)

Kegiatan makan bersama diadakan setelah kegiatan inti selesai, dengan alokasi waktu 15 menit. Kegiatan makan bersama diadakan untuk meminimalisir anak jajan sembarangan dan membiasakan hidup hemat.

Sebelum makan bersama guru mengajak anak didik untuk mencuci tangannya terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan untuk membiasakan anak berperilaku hidup sehat dan bersih. Setelah mencuci tangan guru dan anak membaca doa sebelum makan, hal ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai islam pada anak. Makanan yang dimakan pada Kegiatan makan bersama ini sudah disediakan dari pihak sekolah RA Darul Ma'arif Pringapus atas kesepakatan dengan orang tua siswa kegiatan ini merupakan bagian dari proses pembelajaran.

4. Kegiatan Istirahat, bermain bebas (\pm 15 menit)

Pada saat istirahat anak-anak dipersilahkan untuk bermain bebas, baik mainan yang ditempatkan di dalam kelas maupun mainan yang ditempatkan di halaman .

5. Kegiatan Penutup (\pm 15 menit)

Dalam kegiatan penutup ini yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- Guru mengulas dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut.
- Guru memberi pesan pada anak didik
- Berdoa sebelum pulang
- Bersalaman dengan guru.⁵

Untuk mencapai tujuan pendidikan guru mempunyai metode pengajaran yang sesuai perkembangan anak usia RA. Para guru RA Darul Ma'arif Pringapus menggunakan beberapa metode pengajaran yang diintegrasikan dengan strategi pembelajaran *quantum playing* diantaranya yaitu:

- a. Pembiasaan dan Keteladanan
- b. Bercerita
- c. Proyek
- d. Demonstrasi

⁵ Wawancara, dengan Ibu Hartiwi, Guru RA Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Semarang, pada tanggal 7 April 2011

- e. Pemberian Tugas
- f. Karya Wisata
- g. Tanya Jawab
- h. Sosiodrama
- i. Bermain peran.

Disamping melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang bersifat intrakurikuler, RA Darul Ma'arif Pringapus juga melaksanakan kegiatan yang bersifat ekstrakurikuler. Adapun jenis kegiatannya mencakup seni tari, renang, drumband, angklung, simpoa dan baca tulis Al-Qur'an (BTA).

D. Analisis Tentang Kegiatan Belajar Mengajar Dalam Rangka Pengembangan Kreatifitas Anak.

1. Kreatifitas anak

Program ini terjadi dari kegiatan-kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk mencapai kemampuan-kemampuan tertentu sesuai dengan perkembangan anak dalam pengembangan kemampuan dasar.

2. Daya cipta

Pengembangan daya cipta adalah kegiatan yang bertujuan untuk membuat anak didik kreatif dalam bertutur kata, berolah tangan, dan tubuh sebagai latihan motorik halus maupun kasar. Disini anak diajak mengenal cara mengekspresikan diri melalui ciptaannya.dengan menggunakan teknik –teknik yang sudah dikuasai seperti membuat mainan sendiri (melihat, menempel, membentuk, memotong, menggunting dan lain-lain) melakukan ekspresi gerak menurut musik atau irama yang didengar.

3. Kemampuan berbahasa.

Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan sosialnya. Kemampuan berbahasa yang diharapkan dicapai antara lain:

1. Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana dan sebagainya.
2. Menirukan kembali urutan angka, urutan kata, (latihan pendengaran).
3. Berbicara lancar dengan menyanyikan lagu anak-anak.
4. Mengenal kata-kata yang menunjukkan posisi seperti didalam, diluar, diatas, dibawah.
5. Bercerita tentang kejadian secara sederhana dan lain-lain.

4. Daya pikir

Pengembangan daya pikir bertujuan agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan baru yang diperolehnya. Kemampuan yang diharapkan dicapai adalah :

1. Menyebutkan urutan bilangan.
2. Mengenal lambang bilangan.
3. Menyebut nama-nama hari dan bulan
4. Menyebutkan dan mengelompokkan warna.
5. Memasang benda sesuai pasangannya.

5. Keterampilan.

Pengembangan keterampilan bertujuan untuk mengembangkan motorik halus anak.kemampuan keterampilan yang dimaksud adalah :

1. Menyontoh dan menjiplak angka.
2. Menggambar bebas dan menggunakan pensil warna, krayon, dan lain-lain.
3. Mewarnai gambar yang sudah tersedia.
4. Menggunting kertas mengikuti garis lurus, lengkung, gelombang dan zig-zag.
5. Menciptakan kreasi dengan tempel.

b) Jasmani

Pengembangan jasmani bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar dan berolah tubuh untuk pertumbuhan kesehatannya. Kemampuan yang diharapkan yaitu:

1. Merayap

2. Merangkak
3. Melempar dan menangkap bola.
4. Menari
5. Menendang dan memantulkan bola.
6. Berjalan diatas titian.

2) Faktor pendorong dan penghambat kreatifitas.

Kreatifitas adalah suatu bentuk aktifitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinil. Berdasarkan wawancara dan observasi terdapat beberapa faktor yang mendorong dan menghambat kreatifitas anak di RA Darul Ma'arif Pringapus.

Menurut penuturan Bapak Asrodin, faktor yang mendorong kreatifitas anak di RA Darul Ma'arif Pringapus yaitu :

- a. Guru pengajar yaitu apabila seorang guru itu kreatif maka memungkinkan menjadikan suatu kelas yang kondusif bagi pengembangan kreatifitas.
- b. Memberikan apa yang menjadi hak dari anak didik.

Faktor yang menghambat kreatifitas anak di RA Darul Ma'arif Pringapus menurut Ibu Kasni belum ada hambatan yang signifikan karena semua berjalan cukup baik, misalnya ada sikap orang tua yang kurang baik yang menghambat pengembangan kreatifitas anaknya, maka orang tua dipanggil diajak berdialog sehingga menjadi baik atau sikap guru yang kurang maka guru diberi himbauan dan pengarahan.⁶

E. Analisis Penerapan Strategi Pembelajaran *Quantum Playing* untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak di RA Darul Ma'arif Pringapus Tahun Pelajaran 2010/2011

Berdasarkan penelitian dilapangan Secara umum proses kegiatan belajar mengajar di RA Darul Ma'arif Pringapus terpacu pada peningkatan kreatifitas, intelektualitas, dan spiritualitas peserta didiknya. Penggunaan

⁶ *Wawancara*, dengan Asrodin, Kepala Sekolah RA Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Semarang, pada tanggal 21 Maret 2011

strategi pembelajaran, pemercepatan belajar dengan alat-alat permainan dalam aktifitas bermain, menjadi alternatif yang harus dipilih guna mencapai tujuan pendidikan. Hal ini sesuai dengan visi RA Darul Ma'arif Pringapus, menjadikan generasi rahmah. Strategi pembelajaran *quantum playing* adalah salah satu strategi yang dianggap sesuai guna tercapainya visi dan tujuan pembelajaran di RA Darul Ma'arif Pringapus. Strategi pembelajaran *quantum playing* lebih bersifat humanis (manusiawi) karena dalam belajar anak dikembalikan pada fitrahnya yaitu bermain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar di RA Darul Ma'arif Pringapus, serta observasi langsung ke lapangan di RA Darul Ma'arif Pringapus maka diperoleh data-data terkait dengan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran *quantum playing* dalam pembentukan kreatifitas di RA Darul Ma'arif Pringapus, yaitu sebagai berikut :

RA Darul Ma'arif Pringapus dilengkapi dengan bermacam alat permainan, baik alat permainan pasif maupun alat permainan aktif. Menurut Ibu Hartiwi, peralatan bermain di RA ini cukup banyak. Ada alat bermain diluar (*outdoor*) maupun didalam ruangan atau kelas (*indoor*). Contoh: alat bermain diluar seperti ayunan, luncuran, dermolen, perosotan, permainan jaring, jungkitan, terowongan, panjatan, titian dan lain-lain. Sedangkan alat bermain di dalam ruangan seperti balok, puzzle, dan alat-alat bermain yang disesuaikan dengan nama sentra yang ada didalam kelas.

Berbagai jenis permainan dapat dilakukan anak melalui jenis permainan pasif dan jenis permainan aktif, baik itu kegiatan bermain didalam maupun diluar ruangan misalnya membaca, melipat, menyusun balok, menggambar, bermain pasir, bermain drama dan lain-lain. banyak hal yang bisa dipelajari melalui bermain diantaranya belajar bersosialisasi, kreatifitas, disiplin, dan belajar moral.

RA Darul Ma'arif Pringapus ini menerapkan strategi pembelajaran *quantum playing* karena beberapa manfaat dari strategi ini yakni manfaat fisik, manfaat terapi, manfaat edukatif, manfaat kreatif, manfaat sosial dan manfaat moral. Menurut Ibu Hartiwi mengatakan bahwa “ proses belajar mengajar di

RA Darul Ma'arif Pringapus ini dilaksanakan dengan melihat Satuan Kegiatan Harian (SKH). Dalam melaksanakan SKH menggunakan strategi pembelajaran *quantum playing* dan diintegrasikan dengan beberapa metode pembelajaran seperti: metode cerita, metode pembiasaan dan keteladanan, bercerita, metode proyek, metode demonstrasi, karya wisata, metode tanya jawab, metode sosiodrama, dan metode bermain peran.⁷

Pembelajaran di RA Darul Ma'arif Pringapus disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan dan menggembirakan anak-anak. Dalam strategi ini anak dituntut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, mengeluarkan minat bakat mereka.

Seperti pada Tema tanaman, dengan Sub Tema: Macam-macam tanaman misalnya sebelum bermain, guru memberikan pijakan lingkungan bermain, pijakan pengalaman sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain kemudian penilaian.

Pijakan lingkungan bermain merupakan ruangan atau kelas didalamnya berisi beberapa peralatan bermain dan benda-benda yang bisa digunakan untuk memanipulasi objek. Dalam Sub tema macam-macam tanaman menurut Ibu Hartiwi ditempatkan di Sentra Bahan Alam dan Sains didalamnya berisi beberapa peralatan mainan manipulatif seperti : daun, air, pasir, batu, biji-bijian, sekop saringan, corong ember dan lain-lain.⁸

Setelah pijakan lingkungan bermain ditentukan, guru memberikan pijakan sebelum bermain dengan cara:

1. Guru memberikan informasi tentang macam-macam tanaman.
2. Guru menginformasikan tentang jenis tanaman.
3. Guru mengenalkan dan menggabungkan kosa kata baru yang mendukung pengalaman bermain yang berkaitan dengan tema macam-macam tanaman.

⁷ *Wawancara*, dengan Ibu Hartiwi, Guru RA Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Semarang, pada tanggal 21 Maret 2011

⁸ *Wawancara*, dengan Ibu Hartiwi, Guru RA Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Semarang, pada tanggal 21 Maret 2011

4. Setelah anak mengerti dan siap bermain, anak-anak dipersilahkan untuk mulai bermain.

Pijakan selama bermain:

1. Guru memastikan semua anak terlibat aktif dalam bermain.
2. Guru melihat-melihat dan memberi pernyataan positif jika ada anak yang terlihat kreatif.
3. Mencatat yang dilakukan anak selama bermain
4. Mendokumentasikan hasil karya anak berupa gambar atau photo.
5. Membuat transisi, guru memberitahu anak-anak untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan bermainnya.

Pijakan setelah bermain:

1. Memberitahukan sisa waktu sebelum waktu bermain habis.
2. Membereskan aksesoris permainan yang sudah digunakan, hal ini bertujuan menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin pada anak.
3. Bertanya pada anak tentang apa yang didapat selama bermain, dan memperkuat konsep yang telah diperoleh anak pada saat bermain tadi.

2) Faktor pendorong dan penghambat kreatifitas.

Kreatifitas adalah suatu bentuk aktifitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinal. Berdasarkan wawancara dan observasi terdapat beberapa faktor yang mendorong dan menghambat kreatifitas anak di RA Darul Ma'arif Pringapus.

Menurut penuturan Bapak Asrodin, faktor yang mendorong kreatifitas anak di RA Darul Ma'arif Pringapus yaitu:

- a) Guru pengajar yaitu apabila seorang guru itu kreatif maka memungkinkan menjadikan suatu kelas yang kondusif bagi pengembangan kreatifitas.
- b) Memberikan apa yang menjadi hak dari anak didik.

Faktor yang menghambat kreatifitas anak di RA Darul Ma'arif Pringapus menurut Ibu Hartiwi belum ada hambatan yang signifikan karena

semua berjalan cukup baik, misalnya ada sikap orang tua yang kurang baik yang menghambat pengembangan kreatifitas anaknya, maka orang tua dipanggil diajak berdialog sehingga menjadi baik atau sikap guru yang kurang maka guru diberi himbauan dan pengarahan.⁹

F. Analisis Efektifitas Penerapan Strategi Pembelajaran *Quantum Playing* untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak di RA Darul Ma'arif Pringapus Tahun Pelajaran 2010/2011

Dalam menerapkan *quantum playing*, guru memiliki peranan yang penting bagi peningkatan kreatifitas anak di RA Darul Ma'arif Pringapus. Menurut penjelasan Ibu Hartiwi, peranan guru RA Darul Ma'arif Pringapus dalam pembelajaran antara lain: “Guru berperan sebagai teman belajar (*fasilitator*) yang mampu memahami berbagai kondisi anak didik. Proses belajar mengajar selalu diawali dengan kegiatan pembukaan didalamnya berisi kegiatan pemanasan yang merupakan media bagi guru untuk memahami kondisi psikis anak didik, diantaranya untuk mengetahui apakah anak dalam kondisi sehat atau sakit secara fisik sekaligus mengetahui masalah yang dihadapi masing-masing anak. Upaya tersebut ditindaklanjuti dengan memberikan konseling bagi anak bermasalah untuk menciptakan suasana menyenangkan yang harapannya anak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara optimal. Selanjutnya mengenai cara guru dalam mengevaluasi kegiatan bermain yang dilakukan anak serta melakukan perencanaan. Perencanaan merupakan suatu program yang dibuat oleh guru secara tertulis untuk melaksanakan pembelajaran. perencanaan pembelajaran terdiri dari:

- Satuan Kegiatan Semester (SKS)
- Satuan Kegiatan Mingguan (SKM) dan
- Satuan Kegiatan Harian (SKH)

⁹ *Wawancara*, dengan bapak Asrodi, Kepala Sekolah RA Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Semarang, pada tanggal 07 Maret 2011

Bapak Asrodin selaku kepala RA Darul Ma'arif Pringapus menjelaskan “ evaluasi dilakukan setiap saat ”. Senada dengan Ibu Hartiwi, Ibu Hartiwi menambahkan “ Evaluasi dilakukan dilakukan setiap saat, dengan melihat sikap, proses, dan hasil bermain anak”.

Upaya peningkatan kreatifitas anak melalui strategi *quantum playing* dilakukan dengan melibatkan berbagai unsur diantaranya guru, anak didik, alat permainan yang memadai dan mengandung unsur edukatif khususnya perkembangan kreatifitas, juga interaksi antara anak dengan sesama teman. Interaksi antara anak dengan alat-alat bermain, juga interaksi siswa dengan guru dalam kegiatan bermain.

Penerapan strategi pembelajaran *quantum playing* dalam membentuk kreatifitas. Menurut penjelasan dari Bapak Asrodin, ada beberapa alat permainan yang biasa digunakan para guru di RA Darul Ma'arif Pringapus dalam usaha meningkatkan kreatifitas anak di RA Darul Ma'arif Pringapus dan tekniknya:

- a. Pengembangan bahasa anak, dalam mengembangkan bahasa anak, biasanya guru menggunakan permainan seperti boneka tangan, buku gambar atau cerita, telepon-teleponan, caranya: anak diajak berbicara dengan bonekanya walaupun hanya beberapa kalimat, membacakan isi buku tersebut dan memerintahkan menceritakan kembali cerita secara sederhana.dengan permainan ini menurut Ibu Sunayati anak diharapkan bisa fasih dan lancar berbicara.¹⁰
- b. Pengembangan intelektual anak, dalam mengembangkan intelektual anak biasanya guru menggunakan permainan puzzle, papan pasak warna warni, mainan berbagai bunyi, caranya guru memberikan puzzle dan membiarkan anak mengelompokkan sesuai bentuknya, anak diberi kesempatan memasang kembali sesuai ukuran dan warnanya, mengajak anak untuk mendengar berbagai bunyi dan menyebutkan isi suara asalnya.
- c. Pengembangan sosial anak, permainannya alat-alat transportasi, alat-alat dokter-dokteran, alat bangunan, caranya diintegrasikan dengan metode bermain

¹⁰ *Wawancara*, dengan Ibu Hartiwi, Guru RA Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Semarang, pada tanggal 08 Maret 2011

peran, anak diberikan peran supir atau penumpang dan anak bisa bersosialisasi dengan temannya melalui perannya, anak diajak bermain dengan temannya sesuai dengan peran yang disukainya.

- d. Pengembangan kreativitas anak, biasanya guru menggunakan berbagai alat gambar/lukis, berbagai macam ukuran, bentuk dan kualitas kertas, pensil berwarna, lilin, biji-bijian, gunting, krayon, sedotan dan seterusnya.
- e. Pengembangan emosi anak, biasanya dalam mengajar guru menggunakan alat permainan seperti pasir/bak pasir, balok bangunan, caranya: memberikan penjelasan kepada anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dengan alat permainan pasir dalam pengawasan, menyuruh anak membuat sebuah bangunan.
- f. Pengembangan motorik anak, biasanya guru menggunakan permainan imajinatif seperti mobil-mobilan, audio visual, cermin, alat-alat tulis, caranya anak-anak dibuat berkelompok diberi kesempatan secara bergantian mendorong, menarik, menaiki alat transportasi, anak diperintahkan mendengarkan lagu yang menyenangkan, akan tetapi sederhana dan diikuti dan diajak menggerakkan sesuai irama, anak dibiasakan untuk mengurus dirinya, seperti berpakaian, mandi, menyisir, anak diberikan alat untuk membuat garis.
- g. Pengembangan jasmani, guru biasanya menggunakan bola dan peralatan olahraga, sepeda roda dua, lompat tali, caranya anak diajarkan menangkap, menendang, dan mengayunkan kaki dengan baik, anak dilatih menggunakan sepeda roda dua agar mengimbangi badannya, anak diajak untuk berlompat-lompat agar fisiknya stabil.
- h. Pengembangan moral/agama, biasanya guru menggunakan permainan seperti kartu huruf hijaiyah, caranya anak dijelaskan secara bertahap, anak diperintahkan mengurutkan kartu yang telah disediakan, diperkenalkan bagaimana cara membaca dan pengucapannya.
- i. Menanamkan disiplin pada anak, dengan membuat jadwal kegiatan sehari-hari, pensil kertas dan lem, caranya berdiskusi membuat jadwal kegiatan sehari-hari, merapikan kembali mainan yang habis dipakai, semuanya ditulis atas dasar kesepakatan.

Strategi *quantum playing* membawa pengaruh yang besar terhadap kreatifitas anak di RA Darul Ma'arif Pringapus. Hal ini dibuktikan anak lebih antusias menanyakan sesuatu hal yang belum dipahami dan mempraktekkan apa yang diberikan guru dari proses pembelajaran yang menggunakan *quantum playing*.¹¹

¹¹Wawancara, dengan bapak Asrodi, Kepala Sekolah RA Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Semarang, pada tanggal 07 Maret 2011